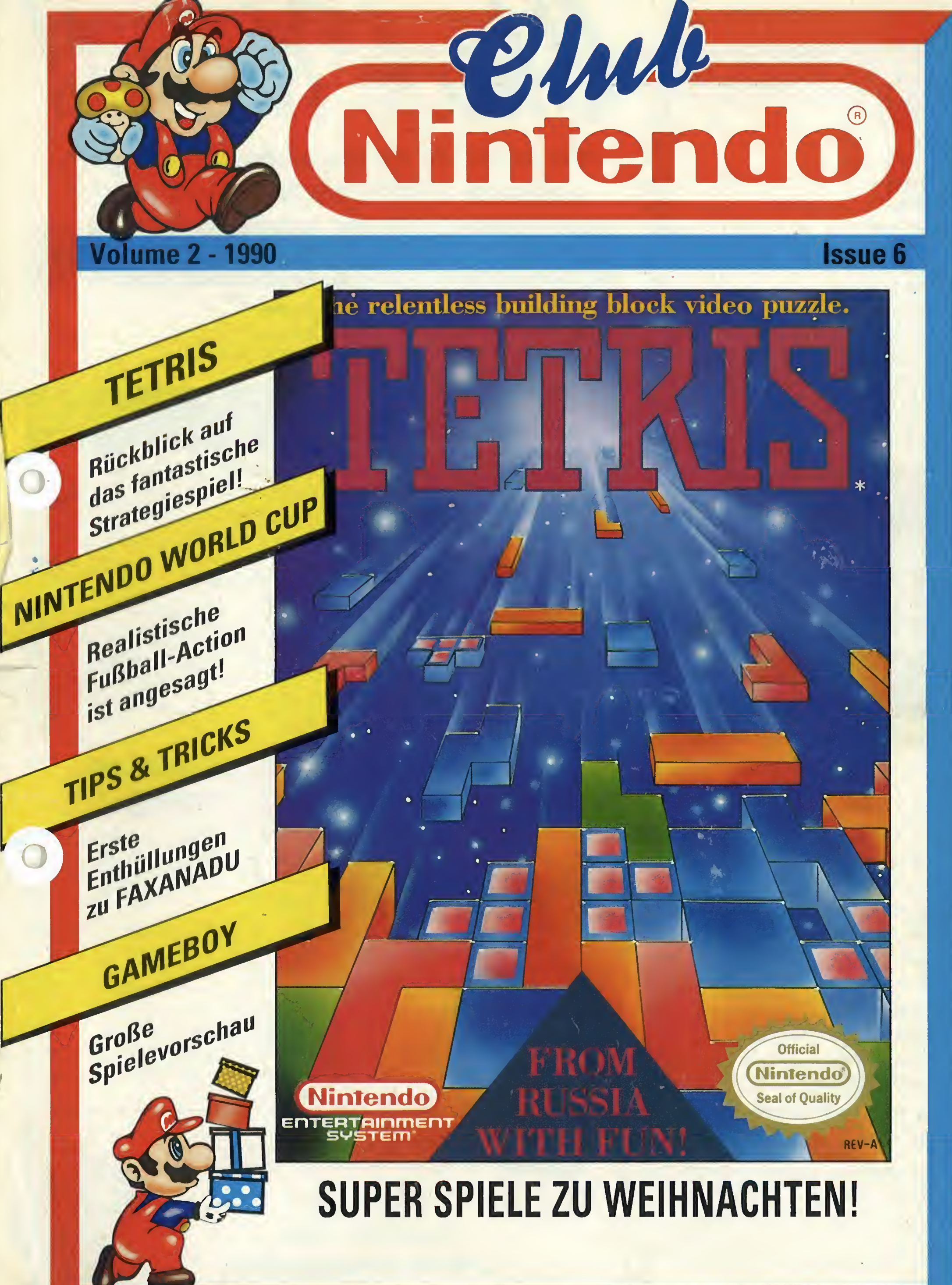


Club
Nintendo®
Volume 2 - 1990
Issue 6
TETRIS
Rückblick auf das fantastische Strategiespiel!
NINTENDO WORLD CUP
Realistische Fußball-Action ist angesagt!
TIPS & TRICKS
Erste Enthüllungen zu FAXANADU
GAMEBOY
Große Spielevorschau
The relentless building block video puzzle.
TETRIS
FROM RUSSIA WITH FUN!
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Official Nintendo Seal of Quality
REV-A
SUPER SPIELE ZU WEIHNACHTEN!

Check It Out!

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele..

ACTION SERIE

- Balloon Fight™
- Cobra Triangle™
- DoubleDragonII
- Galaga™
- Gradius™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Metal Gear™
- Pinball™/Flipper
- Pinbot™
- Section Z™
- Snake Rattle & Roll™
- Tetris
- Tiger Heli
- Urban Champion™
- Xevious™

ZIELSPIEL SERIE

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- To the Earth™
- Wild Gunman™

SPORT SERIE

- Double Dribble™
- Golf
- Ice Hockey
- Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Ski Slalom™
- Soccer/Fußball
- Tennis
- Track & Field II
- Volleyball
- Wrestlemania™
- Blades of Steel
- Nintendo World Cup

COMING SOON

- Burai Fighter
- Big Foot
- Low G Man
- Total Recall
- Skate or Die
- Silent Service
- Probotector
- Bayou Billy

PROGRAMMIERBARE SERIE

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

ARCADE CLASSIC SERIE

- Alpha Mission™
- Clu-Clu-Land™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong Jr.™
- Donkey Kong 3™
- Ghosts 'n Goblins™
- Gradius™
- Life Force
- Mario Bros.™
- Popeye™
- Top Gun™
- Trojan™

ABENTEUER SERIE

- Adventure of Link™
- Castlevania™
- Faxanadu™
- Goonies™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metroid™
- Robowarrior™
- Simon's Quest
- Super Mario Bros. 2™
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Wizards & Warriors™

Check It Out! GAME BOY

KASSETTEN

- Alleyway™
- Golf
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis
- Qix™
- Wizards & Warriors™
- Pinball - Revenge of the Gator
- Kwirk™
- Baloon Kid™

COMING SOON

- Burai Fighter Deluxe™
- King of the Zoo™
- Gargoyle's Quest
- The Amazing Spiderman

Club Nintendo®
Fan-Club
Postfach 1501
D-8754 Großostheim



SUPER MARIO'S ANSPRACHE

Hallo Nintendo Fans!

Ihr habt gerade das sechste und letzte Club Nintendo Heft des Jahres 1990 in Eurer Hand! In dieser Ausgabe schlagen wir nochmal richtig zu! Um Euch die Weihnachtsfeiertage zu verschönern, haben wir dieses Heft mit Tips & Tricks und Spieleneuvorstellungen - darunter viele Game Boy Spiele - gespickt. Also aufgepaßt!

Club Nintendo präsentiert **"Tetris"**, das sowohl am NES als auch am Game Boy seinen Siegeszug in der Welt der Videospiele angetreten hat! Eine Nachlese für alle, die dieses russische Strategiespiel noch nicht gesehen oder gehört haben. Seine einfache Spielidee und die simple Grafik werden durch den Wahnsinnsspielwitz ausgeglichen und faszinieren jung und alt auf der ganzen Welt! Luigi wollte sich schon krankschreiben lassen: Tetrisfieber!

Sportfans, die trotz der großartigen WM dieses Jahr nicht genug vom Fußball kriegen können, sollten sich den Bericht über **"Nintendo World Cup"** anschauen. Realistische Fußballaction ist angesagt! Fanatische Adventure-Spieler kommen auch auf ihre Kosten und zwar bei **"Faxanadu"**. Hier wirst Du in die magische Welt der Elfen entführt, eine Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel. Hier seht Ihr, daß das fantastische Softwareangebot und der spezielle Telefonservice von Nintendo das NES zum Videospielsystem der Zukunft machen!

Game Boy Besitzer haben wir nicht vergessen. Die neuen Titel wie **"Kwirk"**, **"Spiderman"**, **"Burai Fighter Deluxe"**, **"Wizards and Warriors"** und **"Castlevania"** werden alle vorgestellt, da ist für jeden Geschmack etwas dabei. Also Weihnachtswunschzettel bereithalten! Außerdem gibt es weitere Tricks zu **"Super Mario Land"**, dem ersten Game Boy Klassiker!

Unsere Redaktion macht für dieses Jahr Schluß! Wir freuen uns aber schon auf 1991, dann gibt's von Club Nintendo wieder sechs Ausgaben mit einer Menge Informationen, Spielevorstellungen und Tips & Tricks! Auch unser Telefonservice wird nächstes Jahr noch vergrößert, und Luigi will ebenfalls nicht ohne Arbeit bleiben, also schreibt, schreibt, schreibt! Aber jetzt beschäftigt Euch erstmal mit diesem Heft, damit Ihr für den Weihnachtseinkauf gerüstet seid. In diesem Sinne Fröhliche Weihnacht und Guten Rutsch ins neue Jahr!

Ciao bis 91'

Euer Mario

Inhalt

Präsident	Super Mario
Herausgeber	Mark Smith
	Catherine Chenuaud
Fotos	Dennis Hemmings
Gestaltung	Catalyst Publishing
	Nintendo Co., Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing UK
Club-Büro	Nintendo Fan-Club
	Postfach 1501
	D-8754 Großostheim
Spieleberatung	0130/5632

Faxanadu

Es war eine lange, anstrengende Reise quer durch das Land Elvin. Aber jetzt bist Du auf dem Rückweg in Deine Heimatstadt Eolis. Du kannst es gar nicht erwarten, Deine Familie und Deine Freunde wiederzusehen - vielleicht gewährt Dir sogar der König eine Audienz . . .

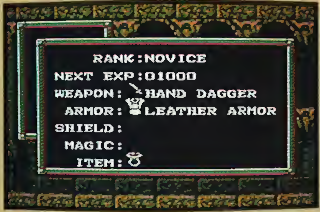


Müde und hungrig gelangst Du zum Stadttor. Niemand ist da, der Dich begrüßt. Du findest das etwas sonderbar, verdrängst aber diesen Gedanken und betrittst den Ort, nach dem Du Dich so lange gesehnt hast. Dann erfährst Du die schreckliche Wahrheit . . .

Die ganze freie Welt wurde von verrückten Monstern in Besitz genommen, es regnet Meteore vom Himmel, die Brunnen versiegen, unter der Bevölkerung herrscht Angst und Schrecken. Hinter diesen Untaten steckt der Böse, der hinter dem Weltbaum wohnt, an einem Ort, den noch niemand zu betreten gewagt hat. Du bist entsetzt über die Geschehnisse und beschließt, den Bösen zu bekämpfen und Eolis den Frieden zurückzugeben . . .

DER KAMPF GEGEN DAS BÖSE

"Faxanadu" ist das neueste einer Reihe von erstklassigen Abenteuerspielen und erinnert in gewisser Weise an Klassiker wie **"Simon's Quest"** und **"Zelda II: the Adventure of Link"**. Dein Ziel ist es, The Evil One aufzuspüren und zu vernichten und damit den Frieden in Deinem Land wiederherzustellen. Während der Suche wirst Du mit Stadtbewohnern sprechen, Waren von Händlern kaufen, Zauberformeln aussprechen, ausgedehnte Landstriche erforschen, Aufgaben lösen und mit bösen Ungeheuern kämpfen. Das Spiel ist sehr spannend und ermöglicht eine Art Rollenspiel mit den verschiedenen Figuren. Ganz sicher kein Abenteuer, das über Nacht ausgestanden ist!



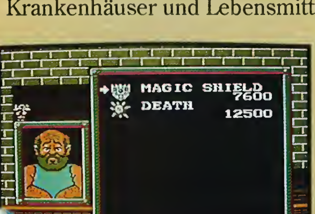
SPIELERATTRIBUTE

Während des Spiels kannst Du die verschiedenen Bereiche Deines Elfen-Lebens überprüfen. Erfahrungspunkte, Rang-, Gesundheits- und Zauberstufen und aktuelle Gegenstände werden, neben Besitztümern aufgelistet. Du darfst nur eine begrenzte Anzahl Gegenstände mit Dir herumtragen, also überlege Dir Deine Wahl gründlich!

HÄNDLER

In vielen Dörfen wirst Du Händler antreffen, die ihre Waren anbieten. Du hast die Wahl zwischen verschiedenen Waffen, Rüstungen, Schilden, Eisenwaren und Schlüsseln.

Es kommen auch Zauberer und Meister der Kriegskunst vor, die Dich in ihren Künsten und deren Anwendung unterweisen. In einzelnen Städten und Dörfern gibt es auch Bars, Krankenhäuser und Lebensmittelgeschäfte.

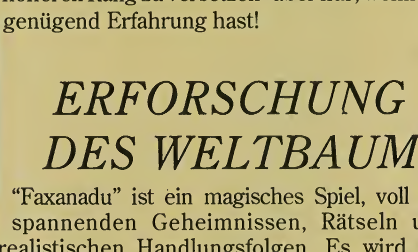


Um etwas zu kaufen, brauchst Du natürlich Geld. Der König schenkt Dir ein kleines Vermögen, bevor Du Dich auf Deine Mission begibst. Außerdem erhälst Du eine Belohnung, wenn Du die umherstreifenden Monster vernichtest. Und wenn Du wirklich knapp bei Kasse bist, kannst Du immer noch einen Teil Deiner persönlichen Habe verkaufen . . .

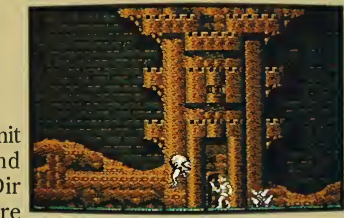
Viele Gegenstände, die teilweise unschätzbar wertvoll und nirgends zu kaufen sind, findest Du auf Deinem Weg. Paß gut auf sie auf!

BESUCH BEIM GURU

Indem Du den Guru jeder Stadt besuchst, erwirbst Du eine Geheimnummer, mit der Du das Spiel später fortsetzen kannst. Der Guru kann auch bestimmte Zauberformeln aussprechen, um Dich beispielsweise in einen höheren Rang zu versetzen - aber nur, wenn Du genügend Erfahrung hast!

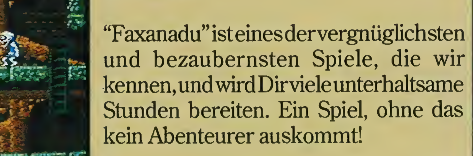


ERFORSCHUNG DES WELTBAUM



"Faxanadu" ist ein magisches Spiel, voll mit spannenden Geheimnissen, Rätseln und realistischen Handlungsfolgen. Es wird Dir mindestens genauso gut gefallen wie frühere Abenteuerspiele, denn es ist packend, schwierig - eine echte Herausforderung.

Der Weltbaum ist ein weitläufiges Gebiet mit den verschiedensten Landschaften, in denen sich geheimnisvolle Kreaturen tummeln. Eine Landkarte ist unentbehrlich, die auch ein Freund für dich anfertigen kann, während Du spielst. Im Laufe des Spiels wirst Du mit verschiedenen Problemen konfrontiert: Wie reißt Du diese Wand nieder? Woher bekommst Du den Schlüssel mit dem mystischen Symbol? Wie bei jedem Abenteuerspiel geht es darum alle Hinweise zu beachten und durch sie zu neuen Orten und Gegenständen zu gelangen.



"Faxanadu" ist eines der vergnüglichsten und bezaubernsten Spiele, die wir kennen, und wird Dir viele unterhaltsame Stunden bereiten. Ein Spiel, ohne das kein Abenteurer auskommt!





Noch fünf Minuten im Olympia Stadion in Rom. Deutschland führt eins zu null gegen Argentinien durch ein Tor von Brehme. Wird die deutsche Nationalmannschaft diesen Vorsprung bis zum Ende der zweiten Halbzeit halten können? Wir wissen es. Deutschland wurde Fußballweltmeister 1990, und Du kannst Dir dieses Erlebnis ins Wohnzimmer holen - mit Nintendo Worldcup ist realistische Fußballaction angesagt.



DIE MANNSCHAFTEN

Bevor Du ins Stadion einläufst, mußt Du Dir unter 13 Nationen eine Mannschaft aussuchen, die Du im World Cup vertreten willst. Außerdem kannst Du einen Spieler Deines Teams wählen, den Du in allen Aktionen auf dem Spielfeld bedienst, die Restlichen werden vom NES bewegt. Vor dem Anpfiff legst Du als Trainer Deine Angriffs- und Verteidigungsstrategie fest, Du bestimmst zum Beispiel auch, ob Dein Torwart aktiv ins Spielgeschehen eingreift.
Beim Nintendo World Cup kannst Du mit ein oder zwei Spielern gegen den Computer oder mit bis zu vier Spielern gegeneinander Fußballaction erster Klasse erleben.

SPIELVARIANTEN



Um gegen die Weltbesten antreten zu können, mußt Du einige Spielzüge und Schußvarianten beherrschen. Einfache Pässe und Torschüße sind recht schnell zu erlernen, aber für traumhafte Doppelpässe, Bananenflanken und einem Fallrückzieher, der wie eine Granate im Winkel des gegnerischen Tores einschlägt, ist hartes Training angesagt! Am unteren Bildschirmrand ist ein kleines Fußballfeld zu sehen, auf dem Du Deine Position erkennen kannst. Achte auf freie Räume, um Mannschaftskameraden exakt anzuspielen oder ein Dribbling anzusetzen, auch Deine Mitspieler können Tore schießen. Denk daran, nur als Mannschaft ist der Weltmeistertitel zu gewinnen.



Fallrückzieher und Flugkopfbälle sind schön anzusehen und führen zu spektakulären Toren! Jedes Land hat eine spezielle Schußvariante, so zum Beispiel der Bananenschuß der Argentinier oder der unhaltbare Bombenschuß der Italiener!



DAS MATCH



Kapitän und Spieler der deutschen Nationalmannschaft zu sein ist ein Jugendtraum, und er kann mit Nintendo World Cup zur Realität werden! Im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus gegen den Computer triffst Du in den Vorrundenspielen auf die sogenannten Außenseiter der WM. Im Achtel- und Viertelfinale werden die gegnerischen Mannschaften stärker, und es bedarf hartem Training und einer Portion Glück, um bis ins World Cup Finale vorzudringen. Eine weitere Möglichkeit ist, mit bis zu vier Spielern gegeneinander, in verschiedenen Stadien auf unterschiedlichen Feldern, in das Rampenlicht des Weltfußballs zu treten.



Als Kapitän Deiner Mannschaft gibst Du Deinen Mitspielern Anweisungen wann sie den Ball passen, auf's Tor schießen, den Gegner stören oder in ihn hineingrätschen sollen. Nach dem Anpfiff hast Du die volle Verantwortung, Du mußt in sekundenschnelle die Spielsituation erkennen und die richtige Entscheidung treffen!



DAS ENDSPIEL



Das Olympia Stadion ist Stunden vor Spielbeginn schon brechend voll. Es ist zehn Minuten vor acht, und die Mannschaften laufen in diese großartige Arena ein. Auf Deinem Weg ins Finale hast Du Weltklassemannschaften wie England und Holland aus dem Wettbewerb geschossen. Du stehst auf dem Rasen und hörst Deine Nationalhymne, in wenigen Minuten werden Millionen von Augen auf Dich und Deine Mannschaftskameraden schauen, in der Erwartung, daß Du nach 90 Minuten Argentinien besiegt hast und die World Cup Trophäe in Deiner Hand hälst!



Nintendo World Cup bringt Dir die Atmosphäre und Action des internationalen Fußball ins Wohnzimmer. Detaillierte und lustige Grafiken sowie witzige Musik runden das Spielvergnügen ab und begeistern jeden NES Spieler!

NES FOUR SCORE

Spielspaß mit bis zu vier Spielern gleichzeitig!



Setz Dich mit Deinen Freunden zusammen, und erlebe die aufregende Actionwelt der Nintendo 4-Spieler-Spielkassetten, wie" Nintendo World Cup" und "Super Off Road." Der NES Four Score muß nur mit dem Control-Deck verbunden werden und schon kann der Spielspaß mit bis zu vier Spielern beginnen.

Mit einer weiteren Superfunktion des NES Four Score kommst Du in den Genuß der Turbofunktion für den A- und/oder B-Knopf. Also sogar mit Standardcontrollern kannst Du turbomäßig alle High Scores erreichen!

Aber natürlich kannst Du auch alleine oder zu zweit mit allen Vorteilen des NES Four Score die fantastischen Spiele von Nintendo erleben!

SUPER MARIO BROS. 2

SUBCON - DIE WELT DER TRÄUME.........

Eines Nachts, nachdem Mario eingeschlafen war, wurde er in eine fremde Welt der Träume gelockt. Kaum daß er diesen wunderlichen Ort betreteten hatte, hörte er eine Stimme. Sie erzählte ihm, daß er mit seinen Freunden losziehen soll, den bösen Herrscher Wart zu besiegen, um wieder Frieden in Subcon zu schaffen. Unser braver und pfiffiger Held Mario macht sich sofort mit seinen Freunden auf den Weg, um die sieben verrückten und geheimnisvollen Welten zu erforschen......



HIER SIND MARIO UND SEINE FREUNDE

Jeder dieser verschiedenen Charaktere hat seine besonderen Fähigkeiten. Wähle Deine Spielfigur weise aus, denn die unterschiedlichen Fähigkeiten sind nicht für jeden Level perfekt!



Mario - Unser Held ist ein Hans Dampf in allen Gassen!

Luigi - Er ist zwar nicht so schnell, wenn er einen Gegenstand trägt, aber im Springen kann ihm so schnell keiner was vormachen!

Die Prinzessin - Mario's Freundin hat die besondere Fähigkeit, daß sie eine kurze Zeit in der Luft schweben kann, aber ihre Kräfte lassen sehr zu wünschen übrig!

Toad - Dieser junge Freund ist zwar ein miserabler Springer, dafür besitzt er einzigartige Kräfte!

DIE FEINDE VON SUBCON





Abgesehen von Wart sind die Minibosse die gefährlichsten Feinde. Es gibt fünf von ihnen und unsere Helden müssen jeweils einen am Ende eines Levels überwältigen. Es gibt Birdo, Mouser, Tryclyde, Fryguy und Clawgrip, und jeder hat verschiedene Angriffsmethoden und ist auf andere Weise verwundbar. Es kostet schon einige Versuche ihren wunden Punkt herauszufinden!

Es gibt noch eine Menge kleinerer Gegner, die versuchen werden Dich zu schwächen. Mario und seine Freunde können sie aber auch als Waffe benutzen, wenn sie sie aufheben und auf andere böse Buben werfen.

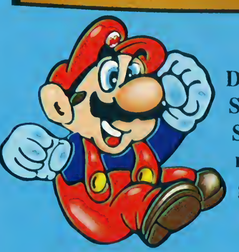




STEUERUNG

Rennen

- Du kannst rennen, wenn Du den B-Knopf drückst, während Du nach links oder rechts läufst.



Springen



Damit Du Deine Helden durch alle trickreichen Situationen bringen kannst, gibt es verschiedene Sprungtechniken. Um normal zu springen, mußt Du nur den A-Knopf drücken. Benötigst Du aber eine größere Sprungkraft, mußt Du zuerst das Steuerkreuz nach unten drücken, damit Deine Figur in die Hocke geht. Drücke nun den A-Knopf, und Du wirst überrascht sein, Deine Figur fliegen zu sehen!

Werfen



Um Gemüse oder Gegner werfen zu können, mußt Du Dich zuerst auf sie stellen und den B-Knopf drücken, so hebst Du sie auf. Wenn Du jetzt den B-Knopf drückst, fliegen sie in hohem Bogen in die Richtung, in die Du gerade schaust.

Es gibt aber noch andere Probleme für unsere Freunde zu bewältigen, so müssen sie an Kletterpflanzen emporklettern, mit einem fliegenden Teppich durch die Lüfte segeln und sich ihren Weg durch Mauern freibomben!

DIE WELTEN



Auf ihrer Reise gelangen unsere Freunde durch viele verschiedene Landschaften, die alle ihre eigenen Probleme mit sich bringen......

In der ersten Welt haben sie gewaltige Wasserfälle zu überqueren, riesige Berge zu erklimmen und müssen sich ihren Weg durch Höhlen kämpfen. Um Bonus-Münzen oder Kraftpilze zu ergattern, muß Mario Zaubertränke finden.





In den folgenden Welten stößt Du auf ein unfruchtbares Land, mit Treibsand, Pyramiden und vielem mehr. Hier gibt es auch Warp-Zonen, die Dich in neue Welten bringen - aber diese zu finden, überlassen wir ganz Dir!



Dies soll Dir einen kleinen Einblick in die mysteriösen und wunderlichen Dinge geben, die Dich auf Deiner Reise durch die Traumwelt erwarten. Es mag zwar ein Alptraum für die Bewohner von Subcon sein, aber Dich erwartet ein traumhaftes Spiel!



TETRIS



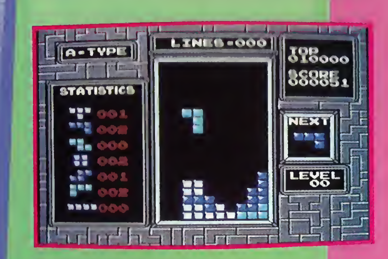
Ein russischer Mathematiker, namens Alexey Pazhitnow hat 1985 ein neues Spielekonzept für Computerspiele entwickelt - und Tetris wurde geboren! Die Idee, die hinter Tetris steckt, sieht sehr einfach aus: Man manövriert verschiedene Tetraeder in bestimmte Positionen, um so waagerechte Linien zu vervollständigen. Es ist weder ein Fantasie-Adventure, noch ein Action-Schieß-Spiel, es ist eben Tetris. Reaktionsvermögen und Geschicklichkeit sind gefragt. Jeder wird tetrisiert, der diesem Spiel zu nahe kommt.

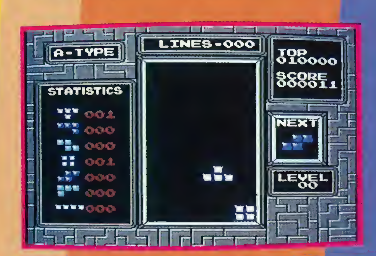


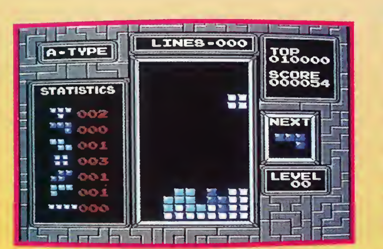
VERSCHIEDENE SPIELVARIANTEN

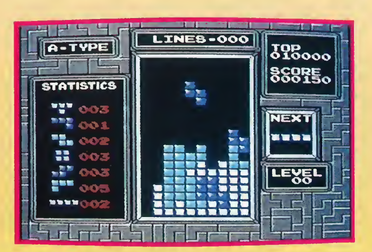
Bei Tetris gibt es zwei Spielvarianten. In der ersten mußt Du verhindern, daß die Tetraeder den oberen Bildschirmrand erreichen. Achte darauf, daß Du nicht zu hohe Tetraeder-Türme in der Mitte baust. Nach jeder 10. vervollständigten Linie erhöht sich der Geschwindigkeits-Level um eine Stufe. Insgesamt gibt es 19 Geschwindigkeiten - es steht Dir also ein langer und vor allem schneller Weg bevor!

Im zweiten Spiel, beginnst Du Dein Spiel bereits mit einigen, verstreuten Blöcken im Bildschirm. Je mehr Löcher und je höher die Blöcke auf dem Bildschirm erscheinen, desto schwieriger wird Deine Aufgabe! Du kannst Dir zuerst den Geschwindigkeitslevel und zusätzlich den Höhenlevel (zwischen 0 und 5) aussuchen. Nachdem Du Deine Auswahl getroffen hast, startet das Spiel und es ist jetzt Deine Aufgabe 25 waagerechte Linien zu vervollständigen, bevor die Tetraeder den oberen Bildschirmrand erreichen.



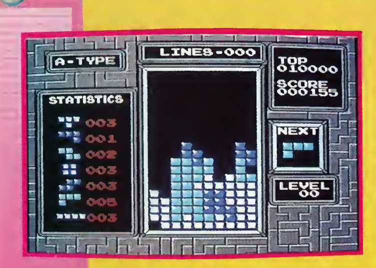


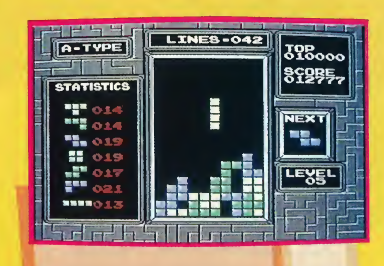




Was ist eigentlich ein Tetris? Um einen Tetris zu bauen, mußt Du vier Linien auf einmal vervollständigen. Also eins ist klar, er ist sehr schwer zu bekommen, und Du brauchst einen langen Tetraeder dafür. Es ist vor allem deshalb nicht so einfach, weil es einige Nerven kosten wird, Deinen Blockhaufen mit einer senkrechten Freilinie und ohne Lücken immer weiter nach oben zu bauen, während Du auf einen langen Tetraeder wartest. Mit etwas Glück kommt er, bevor der obere Bildschirmrand erreicht ist!

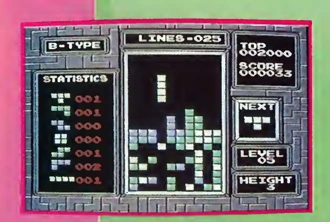
Deine Versuche, ein Tetris zu vervollständigen sind aber ihre Mühe wert, und je schneller die Geschwindigkeit ist, desto mehr Punkte wirst Du dafür erhalten! Aber das Risiko einen hohen Steinhaufen zu bauen und nicht mehr auf den Boden zurückzukommen steigt mit dem Geschwindigkeitslevel. Tetris ab Level 7 - nur noch für Power-Player!





DIE TETRAEDER

Du kannst die fünf verschiedenen Tetraeder durch drehen nach rechts oder links in die richtige Position manövrieren. Während Du dies tust, solltest Du Dir schon den nächst kommenden Tetraeder anschauen, um so schon im Voraus zu planen.







BEENDEN DES SPIELS

Es gibt eine Reihe von verschiedenen Schlußbildern bei Tetris. Im A-Spiel bekommst Du sie zu sehen, wenn Du hohe Punktzahlen holst, während beim B-Spiel jeder Level sein eigenes Schlußbild hat, das gezeigt wird, wenn Du 25 Linien vervollständigt hast. Bei Level 9 erscheint im Schlußbild jedesmal ein Dir bekanntes Gesicht aus einem anderen Nintendo Spiel. Bei Level 9, Höhe 5 wirst Du überrascht sein plötzlich alle Super-Helden des NES vereint zu sehen!

SUPER MARIO LAND

Mario - Deutschlands Lieblings-Videospielheld - hält seinen Einzug im Game Boy, der tragbaren Videopower von Nintendo! Super Mario Land ist sein neues, aufregendes Abenteuer, bei dem viele gefährliche Welten erforscht werden müssen. Besiegt er nach insgesamt 12 Runden den bösen Tatanga, wird er mit Prinzessin Daisy in seinem Propellerflugzeug davonfliegen!



DAS SUPER MARIO LAND

Mario's Reise führt durch vier gefährliche Königreiche, und er braucht sehr viel Mut und eine spezielle Ausrüstung, um alle Aufgaben zu bestehen.

In der Unterwasserwelt besteigt Mario ein U-Boot -sein sogenanntes Marine Pop-, das mit speziellen Unterwassertorpedos ausgerüstet ist, mit denen er alle Gegner in die Ewigen Jagdgründe schicken kann. Mario muß schnelle Reaktionen zeigen, denn die Unterwasserströmung ist voll "mitreißend"!

Im Tschai Königreich wird Mario in die Luft gehen und zwar mit einem Flugzeug - dem Sky Pop-, eine Herausforderung für unseren Klempner. Hier muß er besonders auf einige Kamikaze-Vögel achtgeben, die durch die Luft donnern!

Es sind auch altbekannte Hilfsmittel in diesem Mario-Abenteuer eingebaut. Unser Held kann wachsen, wenn er einen Power-Pilz findet und ißt. Außerdam gibt es die Feuerblume, die Mario zu einem echten Superball-Mario macht und dafür sorgt, daß er seine Feinde mit Feuerkugeln beschießen kann. Zusätzlich sind in allen Königreichen Münzen verteckt, die Mario sammeln muß, um Extraleben zu ergattern.

BONUSRUNDEN

Am Ende jeder Runde kommt Mario an zwei Türen - eine rechts oben, die andere links unten in der Ecke. Die Untere führt direkt in die nächste Stufe und durch die Obere kommt Mario in eine besondere Bonusrunde, in der er bis zu drei Freileben erspielen kann. Also auf zur oberen Tür - aber denk dran, nichts in "Super Mario Land" ist einfach. Je höher der Level, desto schwieriger wird es, die Bonusrunde zu erreichen!

In jeder Bonusrunde erscheinen vier Plattformen auf dem Bildschirm und auf allen ist ein Bonusgegenstand - entweder eine Feuerblume oder die Anzahl der Freileben - angezeigt. Mario springt schnell hin und her, und Du mußt ihn möglichst bei der Drei zum Stoppen bringen, damit Du dementsprechend viele Extra-Marios erhälst.

DIE MONSTER VON SUPER MARIO LAND

Die größten und grausamsten Monster in "Super Mario Land" sind die Herrscher der vier Königreiche, die am Ende jedes Level den Ausagang bewachen. Wenn Mario als Superball Mario das Ende eines Königreiches erreicht, kann er den Boss mit mehreren gezielten Schüssen besiegen. Ist Mario aber nicht so gut ausgerüstet, muß er an dem jeweiligen Feind vorbeikommen, das heißt, entweder über ihn drüberspringen oder unter ihm durchlaufen. Du mußt ganz schön schnell sein, ansonsten ist Prinzessin Daisy verloren!

Die kleineren Gegner können ganz schön gemein sein, aber durch gezielte Sprünge wird Mario sie aus dem Weg räumen. Als Superball Mario kann er sie sogar mit seinen Feuerkugeln abschießen und so einige schwierige Passagen überwinden!

Einige kleinere Gegner, so zum Beispiel die Schildkröte, die Bomben zurückläßt oder die fleischfressenden Pflanzen, die aus manchen Röhren aufsteigen, können hinterhältig sein und erschweren Mario den Weg durch die Königreiche. Es kostet schon einige Zeit mit diesen Gesellen zurechtzukommen!



"Super Mario Land" ist schon 1990 zu einem wahren Klassiker der Game Boy Spiele geworden. Dieses Spiel hat alles, was ein Spitzen-Action-Adventure benötigt - einen furchtlosen Helden, viele böse Gestalten, eine riesige Welt, die es zu erobern gilt . . . . - Mario hatte es noch nie so schwer und Nintendo Spieler hatten es noch nie so gut. Viel Spaß!

WIZARDS & WARRIORS X

Fortress Of Fear

17 Jahre lang war es ruhig um Malkil dem Zauberer der Dunkelheit, aber nun kehrt er mit Rachegefühlen im Herzen und der Prinzessin Elaine in seinen Klauen in den Game Boy zurück! Erneut zieht Kuros in seiner Rüstung los, um das Böse zu vernichten. Es befindet sich in einem schwer bewachten Schloß, das von geheimnisvollem Zauber umgeben ist - der Fortress of Fear!

WAFFEN UND ZAUBERSPRÜCHE

Kuros beginnt seine Aufgabe mit einem gewaltigen Eisenschwert, aber er benötigt eine Menge mehr Gegenstände, um die Kräfte der Dunkelheit zu überwältigen. In jedem Level kannst Du extra Waffen und kraftvolle Zaubersprüche finden. Sie befinden sich in verschlossenen Schatzkisten, die sich nur mit dem magischen Schlüssel öffnen lassen. Schutzschilder, Heiltränke, Sprungstiefel und Zaubersprüche die unsichtbar machen, können Dir bei Deinem schwierigen und Mut erfordernden Abenteuer sehr hilfreich sein, und vergiß nicht - je schwieriger es ist an's Ziel zu kommen, umso größer wird der Schatz sein, der Dich dort erwartet!

DIE KRÄFTE DES BÖSEN

Der machtbesessene Zauberer Malkil hat eine Menge bösartiger Diener in der Fortress of Fear, die nichts unversucht lassen, um Kuros an der Erfüllung seiner Aufgabe zu hindern! Drachen, Fledermäuse und umherschwirrende Kanonenkugeln machen ihm das Ritterleben schwerer als je zuvor, um ihn so von den Gemächern des Zauberers fernzuhalten.

Am Ende jedes Levels erwarten Kuros Malkil's starke Torwächter. Der Erste ist eine riesige Fledermaus, die sich vom Glockenturm des Palastes auf Kuros herabstürzt. Versuche auf die niedrigere Plattform zu springen, um einen verheerenden Gegenschlag zu starten!

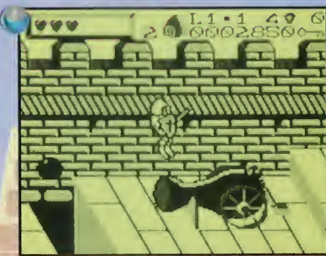
GAME BOY SPECIAL

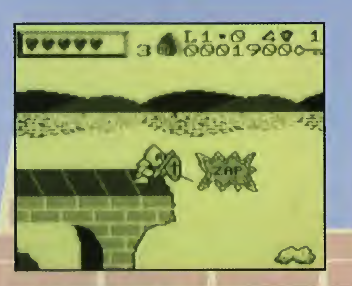
AUF DEM WEG DURCH DIE FESTUNG

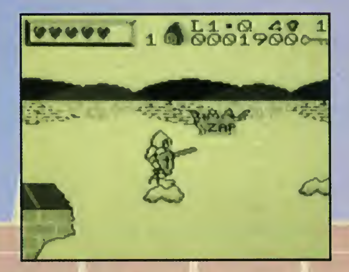


Bevor Kuros auch nur daran denken kann den Zauberer zu suchen, muß er zuersteinmal in das Schloß des Bösen eindringen - was für Power Player wie Dich kein großes Kunststück sein sollte! Eine bröckelige Brücke schützt die Festung vor tollkühnen Wanderern und geisterhafte Bogenschützen halten jene zurück, die mutig genug waren die Brücke zu überwinden.











Wenn Kuros die Hängebrücke erreicht hat, wird er feststellen das von nun an alles noch schwieriger wird - und ein Falltor hindert ihn daran auch nur eine Sekunde an Umkehr zu denken. Das Schloß ist ein großes Labyrinth und in ihm sind einige der gemeinsten Fallen, die unser Ritter jemals gesehen hat. Geheimnisvolle Kreaturen und geisterhafte Erscheinungen lassen Dich erahnen, welch harte Zeit Kuros bevorsteht!

Bis zur Konfrontation mit Malkil ist es noch ein weiter Weg - viele Prüfungen und Leiden sind für unseren Helden zu überstehen. Wenn er alle vorhandenen Schätze einsammelt, feuerspeienden Drachen aus dem Weg geht und seinen Gegnern mit genügend Respekt entgegentritt, hat er eine Chance. Solange Du ihm mit Deiner Hilfe zur Seite stehst......



Castlevania

Auf Euch warten vier geheimnisvolle Level mit blutrünstigen Gestalten und aufregenden Abenteuern in dieser besonderen Version von Castlevania, und obwohl die Vampire für den Game Boy zusammengeschrumpft wurden, ist ihr Biss genauso gefährlich, wie auf der NES Version des Spiels.

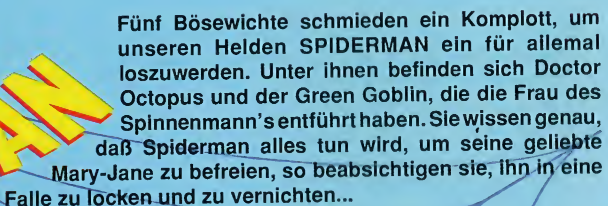


Simon Belmont, der Held von Castlevania, wird abermals in den Kampf gegen den Grafen ziehen. Sein Weg führt durch glitschige Höhlen und unheimliche Wälder, in denen gruslige Gestalten hausen. Wenn er einige dieser Kreaturen besiegt hat, erhält er zusätzliche Gegenstände, die seinen Weg nach Castlevania erleichtern. Zur Verteidigung hat Simon seine Peitsche, die ihm schon in so vielen Abenteuern eine treue Waffe war. Power-Kristalle und goldene Kreuze, die auf dem Weg zu finden sind, machen unseren Helden aber erst zu einem echten Krieger.

Die Wächter, die am Ende eines Level auf Simon warten, bereiten ihm einiges Kopfzerbrechen, aber sie sind ja schließlich dazu da, den Grafen zu schützen. Es wird einiges an Schnelligkeit und Geschicklichkeit von Castlevania-Spielern gefordert, damit Simon gegen die Monster erfolgreich ist, den Grafen aufspüren kann und ihn für immer besiegen wird!

Castlevania vereint Spitzengrafik mit hoher Spielanforderung - mit Sicherheit ein klassisches Spiel!

The Amazing Spider-Man



Fünf Bösewichte schmieden ein Komplott, um unseren Helden SPIDERMAN ein für allemal loszuwerden. Unter ihnen befinden sich Doctor Octopus und der Green Goblin, die die Frau des Spinnenmann's entführt haben. Sie wissen genau, daß Spiderman alles tun wird, um seine geliebte Mary-Jane zu befreien, so beabsichtigen sie, ihn in eine Falle zu locken und zu vernichten...



Spiderman weiß, daß einer der schrecklichen Intriganten seine Frau gefangen hält, aber er ist sich nicht sicher, welcher es ist. So zieht er hinaus, um alle aufzuspüren und seine Frau zu finden. Er wird für jeden Hinweis auf seinem Weg dankbar sein, aber die Bosse werden von vielen kleineren Schurken beschützt, die Spiderman das Leben sehr schwermachen!

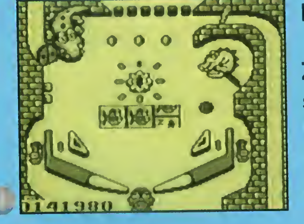
Spiderman's Superfähigkeiten sind in diesem Spiel ideal umgesetzt. Er kann sich mit Spinnenfäden an den Wänden langhängeln, seinen Spidersinn benutzen, der ihn vor Gefahren warnt. Er kann Wände senkrecht hochklettern und mit Gewebe- Kugeln schießen. Selbst der stärkste Feind hat vor Spiderman's Super-Kräften Respekt, und jeder weiß, daß er nur mit List und Tücke zu bekämpfen ist, also nimm Dich vor Hinterhälten in acht!

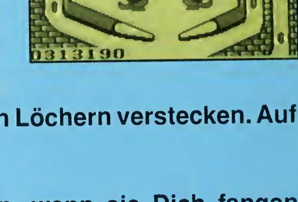
Spiderman nutzt die Möglichkeiten des Game Boy voll aus, das Spiel hat aufregende Grafiken, spannende Action-Szenen interessanten Sound und außergewöhnlichen Spielwitz. Man muß besonders auf die Einzelheiten achten, denn alle Level sind unterschiedlich aufgebaut. Spiderman wird auf seinem Weg New York's Skyscraper erklimmen, während andere Gangster ihn im Untergrund der Stadt auflauern. Freunde des Kult-Comics werden die Atmosphäre der Hefte auch in diesem Nintendo-Spiel spüren - laßt Euch mitreißen!



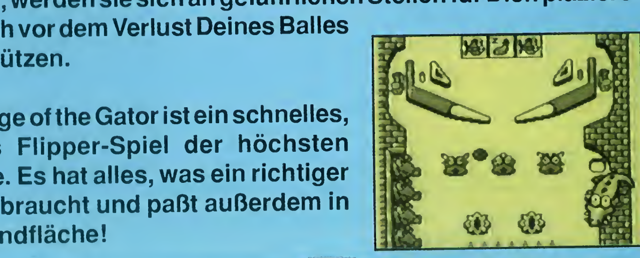
Revenge of the 'Gator

Die Flipper-Action beginnt im Königreich der Alligatoren - Du mußt beide Flipper kontrollieren und die Winkel und Abpraller clever nutzen, um Deinen Silberball zur höchstmöglichen Punktzahl zu führen. Ein ganzer Haufen Alligatoren versucht Dich aufzuhalten, denn sie fordern Rache für Dein Eindringen in ihr Königreich!





Ziel eines jeden Flipperspiels ist es, so viele Punkte wie möglich mit Deinen drei Bällen zu erflippern. Es gibt verschiedene Bonusrunden, die Dir den Weg zu einem echten High Score erleichtern. In diesen Extraspielen mußt Du verschiedene Alligatoren abschießen, die hinter einer Mauer lauern, aus Ihren Eiern schlüpfen oder sich in Löchern verstecken. Auf geht's gegen die Krokos!



Nicht alle Alligatoren sind zu erkennen, wenn sie Dich fangen wollen. Wenn Du herausbekommst, wie Du die Anderen befreien kannst, werden sie sich an gefährlichen Stellen für Dich plazieren, um Dich vor dem Verlust Deines Balles zu schützen.

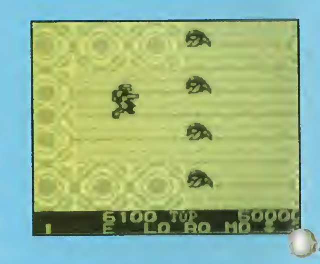
Revenge of the Gator ist ein schnelles, wildes Flipper-Spiel der höchsten Klasse. Es hat alles, was ein richtiger Flipper braucht und paßt außerdem in Deine Handfläche!

Burai Fighter Deluxe



Eine schreckliche außerirdische Rasse startet einen Großangriff auf unsere Galaxie, und nur ein einzelener Kämpfer steht in ihrem Weg, die gesamte Menschheit zu unterdrücken. Du bist der "Burai Fighter", der dank seinem Spezialtraining und besonderer Power als Retter der Welt auserkoren wurde. Wenn dieser Kampf beginnt, wirst Du erkennen, daß diese Kräfte notwendig sind, um das Universum zu retten! Es ist die letzte Chance.....

Der "Burai Fighter" ist mit einer Super-Waffe ausgerüstet, die in acht Richtungen schießen kann und selbst dem stärksten Feind den Kehraus macht. Auf seiner Reise sind zusätzlich vier verschiedene Waffen versteckt. Da ist eine Laserpistole, die große Feinde besonders schnell umwirft und ein Sonic Ring, der einen Ultraton ausstößt und alle Feinde im Bild aus dem Weg räumt. Es gibt noch Megaton Raketen und Geschwindigkeitskapseln, die in gefährlichen Situationen sehr hilfreich sind. Wenn der "Burai Fighter" vollständig ausgerüstet ist, kann er es getrost mit den wildesten Aliens aufnehmen!





Um das Universum zu retten, muß unser "Burai Fighter" sich durch mehrere Angriffswellen außerirdischer Raumschiffe kämpfen, bis er am Ende jedes Levels auf ein spezielles Mutterschiff trifft. Hier muß unser wackere Kämpfer zuerst den Schutzschirm deaktivieren, ehe er sich dem Mutterschiff nähern kann. Vorher sollte unser Fighter mit Spezialwaffen ausgerüstet sein, aber selbst mit Sonderausrüstung ist dieser Kampf nicht so einfach!
"Burai Fighter Deluxe" ist ein aufregendes Schießspiel, das non-stop-Action bringt. Dieses Spiel ist ungeschlagen in seiner Klasse!



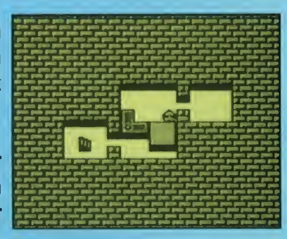
Kwirk

Als der junge Kwirk sich mitten in einem riesigen Gebäude wiederfindet, bereut er seine Neugierde. Es scheint, als ob die Räume in jeder Etage ein einziges, großes Puzzle sind, und wenn er nicht alle Lösungen bis zum Ausgang entdeckt, bleibt Kwirk auf ewig gefangen! Um alle Probleme zu bewältigen, die er in diesem großartigen Labyrinth für den Gameboy vorfindet, muß Kwirk gewitzt sein und seinen ganzen Verstand zusammennehmen!



Um dieses Spiel zu beginnen, mußt Du zuerst unter den vielen Spielvarianten auswählen, die Dir dieses Spiel bietet. Als erstes suchst Du Dir die Richtung aus, in die Kwirk gehen soll, nämlich rauf oder runter oder innerhalb einer bestimmten Etage, dann wählst Du Dir den Schwierigkeitslevel aus. Als nächstes kannst Du Dir das Stockwerk aussuchen, und nun darfst Du sogar über die Perspektive entscheiden. Jetzt kannst Du Dein Spiel beginnen!

Jeder Raum besteht aus verschiedenen Steinblöcken, die den Weg versperren. Das bedeutet, das Kwirk die verschieden geformten Steine in bestimmter Reihenfolge verschieben muß, damit er den Ausgang erreichen kann. Das mag sich vielleicht einfach anhören, aber bei Deinen Versuchen die Lösung herauszufinden, wirst Du bestimmt sehr oft feststellen, das Du wohl mit dem Kopf durch die Wand wolltest! Der Trick bei der Sache ist, das Unerwartete zu erwarten - manche Level sehen schwierig aus, und es hilft ein kleiner Trick, um den Ausgang zu finden, während andere diese Regel auf den Kopf stellen. Du wirst feststellen, das einige Steinblöcke verschwinden, wenn Du sie verrückst. Gelegentlich bekommt Kwirk auch Hilfe von seinem pummeligen Freund, der die Sache manchmal aber auch noch komplizierter macht!



Nachdem Kwirk einen Raum durchquert hat, informiert ihn seine Freundin darüber, wieviel Zeit er dazu gebraucht hat und wieviele Schritte er getan hat. Damit kannst Du Deinen Freunden beweisen, wie schnell und gut durchdacht Du Deine Aufgabe gelöst hast.

Kwirk ist ein ungeheuer trickreiches und packendes Spiel, das sich für Game-Boy Besitzer, vor allem auf Reisen, anbietet. Aber sei gewarnt - wenn Du es erst mal in den Fingern hast, wirst Du es so schnell nicht mehr aus der Hand legen!

Balloon Kid

Balloon Kid's Leben besteht daraus, fröhlich mit seinen zwei Ballons durch die Lüfte zu segeln und seine verlorenen Ballons wieder einzusammeln. Diese Aufgabe scheint aber sehr schwierig zu werden, da sich alle Tiere des Waldes und der Stadt gegen ihn verschworen haben. Trotz dieser großen Gefahr kann Balloon Kid nichts davon abhalten, seine Ballons zurückzuholen!





Überall in der Ballon-Welt erscheinen Hindernisse und Feinde. Es ist ein ständiges Auf und Ab für Balloon Kid, den beißenden Käfern und Vögeln auszuweichen, während er gleichzeitig auf scharfe Nägel und Spinnen mit säbelartigen Zähnen achten muß. Es gibt zwar spezielle Power-Ballons, die ihn eine zeitlang unverwundbar machen, aber die muß er erst mal finden. Wenn Balloon Kid genug Punkte gesammelt hat, kann er einige Bonus-Stages entdecken. Hier gibt es zusätzliche Ballons, die aus verschiedenen Röhren aufsteigen. Er muß sie einsammeln, um so Zusatzpunkte zu ergattern.



Mit seinen drei verschiedenen Spielmöglichkeiten, einen Versus-Modu beinhaltend, hat dieses Spiel sehr vielfältige Variationen. Sein einfaches Konzept und der großartige Spielwitz lassen alle Game-Boy-Fans nicht mehr los!

King of the Zoo

Die Tiere des Zoos haben beschlossen, einen Wettkampf auszutragen, dessen Sieger der gekrönte King of the Zoo wird. Pinguin, Fledermaus, Hase, Kuh und Ratte haben sich für das Spiel qualifiziert - sie haben alle viel trainiert und hoffen auf den Titelgewinn! Du vertrittst eines dieser Tiere und kannst es alleine gegen den Computer oder mit bis zu zehn Deiner Freunde aufnehmen, um Deine Figur zum King of the Zoo zu krönen!
Jeweils zwei Tiere stehen sich an einem langen Tisch gegenüber, und jeder hat fünf Bälle vor sich liegen. Ziel des Spiels ist es, innerhalb von 60 Sekunden soviele Bälle wie möglich auf die andere Tischseite zu schubsen, und Sieger wird das Tier, das entweder alle Kugeln zum Gegner rollt, oder nach Ablauf der Zeit die wenigsten Bälle vor sich liegen hat. Es wird auf zwei Sätze und im K.O.-System gespielt, das heißt, daß der Verlierer von zwei Sätzen aus dem Spiel ausscheidet.

Um in einem Satz ein glattes 10:0 zu erschubsen, kannst Du versuchen, Deinen Gegner mit einer Kugel umzuwerfen. Er wird für wenige Sekunden kampfunfähig am Boden liegen bleiben, und Du hast die Möglichkeit, alle Kugeln auf die andere Seite zu befördern. In einer besonderen Bonusrunde und nach der Hälfte der Spielzeit erscheinen mitten auf dem Tisch komische Gestalten, die die Kugeln zusätzlich beeinflussen und dem Spiel manchmal eine Kehrtwende geben, also Vorsicht!

Schnelles Reaktionsvermögen und gewitzte Taktiken krönen dieses spaßige Tiervergnügen zu einem der besten Game Link-Spiele!

Kurzübersicht

Blades of Steel

Liebst Du die faszinierende Welt des Hochgeschwindigkeits- Eishockey, dann mußt Du Konamis beste Sportsimulation Blades of Steel erleben!

Pass den Puck, spiel Deine Gegenspieler aus, und versuch Tore zu schießen, um Drittel für Drittel zu gewinnen und dem legendären Endspiel ein Stückchen näher zu kommen. Sei vorsichtig, wenn Du über's Eis schlitterst, und vermeide zu engen Kontakt mit Deinen Gegnern - es könnte ein Kampf ausbrechen, bei dem der Verlierer das Eis verlassen muß, um einige Minuten auf der Strafbank zu verbringen!



Die Zwei-Spieler-Funktion bei Blades of Steel bringt Dir einen Heidenspaß, was jedoch nicht heißen soll, daß Du alleine weniger Freude am Spiel hast! Perfektioniere Deine Pässe und Schüsse und mit viel Geschicklichkeit wird es Dir gelingen am Ende den Sieg davonzutragen!



So gut hatten es NES-Besitzer und Fans von Sportspielen noch nie - gleich zwei super Sportspiele kommen auf den Markt! Als erstes der Nintendo World Cup und nun das gleichermaßen brilliante Blades of Steel. Wir werden Euch in einer der nächsten Ausgaben von Club Nintendo mehr darüber berichten!

The Guadian Legend



Begib Dich auf eine der waghalsigsten Missionen im All, indem Du Dich auf einem künstlichen Satelliten einschiffen läßt, der mit Monstern und Außerirdischen gespickt ist und versucht die Erde zu erobern! Deine Aufgabe ist es Dich an den Kapitän dieses Todessterns heranzuschleichen und ihn zu vernichten, um den Frieden auf der Erde zu erhalten und das Universum vor der drohenden Gefahr zu retten. Aber sei gewarnt, viele haben es schon versucht und niemand ist zurückgekehrt. Du bist die letzte Hoffnung, die der Welt bleibt....

Es ist von Vorteil eine Karte der labyrinthartigen Korridore des Raumschiffes anzufertigen, damit Du Dich nicht verläufst. Grausame Außerirdische besitzen Schlüssel und Waffen, die Dir sehr nützlich sind, sie werden diese jedoch nicht so ohne weiteres hergeben - und es gibt auch niemand, der sie Dir verkauft! Du findest aber trotzdem einige Freunde an Bord des Schiffes, die versuchen Dir zu helfen, um Deine Mission erfolgreich zu beenden .....



In Guardian Legend findest Du eine Mischung aus Adventure- und Action-Spiel vereint. Du begibst Dich auf die Suche nach verschanzten Wegen, versteckten Türen und hilfreichen Spuren, während Du auf Leben und Tod mit dutzenden von Feinden kämpfst!

Guardian Legend ist ein fesselndes Spiel, das Konzentration, blitzschnelles Überlegen und gewandtes Handeln erfordert - und Deine Finger am Abzug zum Jucken bringt. Achte in den nächsten Ausgaben auf einen ausführlicheren Bericht!



AUF DER SUCHE NACH DEM GOLDENEN KAMPFSCHIFF

Das Leben in der intergalaktischen Bergungskolonie ist nicht leicht. Die Stunden ziehen sich wie Gummi und die meisten Aufträge sind von gähnender Langeweile. Doch Solar Jetman ist fest dazu entschlossen das Beste aus seiner Lage zu machen. Er bricht in die unerforschten Tiefen des Universums auf, um die Wrackteile des Goldenen Kampfschiffes einzusammeln und es wieder flugtüchtig zu machen..........



Jetman muß von Planet zu Planet reisen, um die Wrackteile des Schiffes einzusammeln und jeder einzelne dieser Planeten hält unangenehme Überraschungen für ihn bereit. Er hat sich nicht nur mit wütenden Aliens auseinanderzusetzen, die ihn mit Strahlenwaffen angreifen, um ihre Besitztümer zu beschützen, er muß auch die Gravitation auf jedem einzelnen Planeten berücksichtigen. Jetman kann mit seinem Bergungsraumschiff Gegenstände und Edelsteine sammeln, mit denen er sich lebenswichtige Ausrüstungen und Waffen kaufen kann.
In jedem Level gibt es Warpzonen, die Dich in die Tiefen der Planeten vordringen lassen - Jetman braucht sie, um an die Wrackteile und andere wichtige Gegenstände heranzukommen.





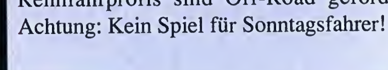
Es muß Dir gelingen, die Schwerkraft zu besiegen und die fürchterlichen Aliens zu überrumpeln. Also sei tapfer, kühn, und versuch es!

S U P E R OFF ROAD

Steigt in Eure Rennautos, gurtet Euch an und zieht Euren Sturzhelm auf, denn jetzt könnt Ihr auf dem NES ein einzigartiges Querfeldein-Autorennen erleben!

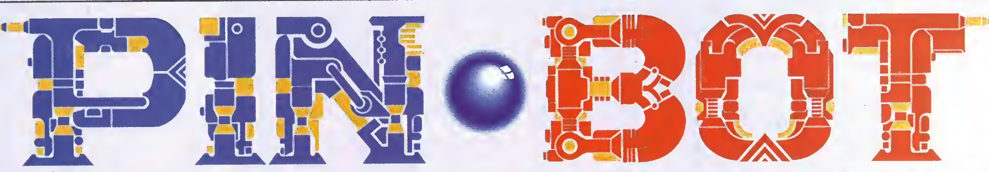
Der Starter gibt das grüne Freizeichen, und das Rennen kann beginnen. Unter aufheulenden Motoren und Staubwolken beginnt das echte Abenteuer! Du sitzt hinter dem Steuer eines turbogeladenen Jeeps, einer wahren Teufelsmaschine, die Dich heil und hoffentlich als Erster über die Ziellinie bringt. Wenn Du es schaffst Deine Fahrerkonkurrenz hinter Dir zu lassen, winkt Dir ein klasse Preisgeld, mit dem Du Deinen Wagen in Ironman's Speed Shop aufmotzen kannst. Ölige Hände, staubige Kehlen, das ist Off-Road Atmosphäre. Ein PS-starker Motor, breitere Reifen und eine Menge andere nützliche Dinge werden Dein Rennauto zu einer wahren Rakete machen. Viel Übung und eine Portion Glück sind notwendig, um die schwierigen Strecken perfekt zu meistern und ein Super Off-Road Champion zu werden!





Rennfahrprofis sind Off-Road gefordert, aber Achtung: Kein Spiel für Sonntagsfahrer!







Jetzt kannst Du mit dem NES der größte Flipper-König aller Zeiten werden. Pinbot ist die Spielhallensensation des Atomzeitalters und garantiert Dir ein grenzenloses Spielvergnügen! Achte sorgsam auf Deine Silberkugel, und lausche gebannt der Computerstimme von Pinbot, die Dich höchstpersönlich über alle Boni informiert und vor drohenden Gefahren warnt!



Deine Aufgabe ist es, durch alle Planeten des Sonnensystems zu reisen und dabei soviele Punkte wie möglich zu machen. Du beginnst auf dem eisig-kalten Planeten Pluto. Von hier aus wird Dich Dein Weg zu immer wärmeren Planeten führen, bis Du Dein größtes Ziel erreicht hast - die SONNE! Aber je heißer der Planet, desto heißer die Action! Nur mit einem wahnsinns Reaktionsvermögen wirst Du High Scores erzielen, die Dich zu einem echten Pinbot Champion machen!
Du kannst Extra-Punkte ergattern, indem Du Deine Kugel durch die verschiedenen Ebenen jagst - laß Deinen Ball durch die Wirbel wandern, rase über die Sonnen-Rampe, oder versuch Dein Glück bei den Jet-Bumpers! Auf Deiner intergalaktischen Reise stehen Dir alle Wege offen!



Hol Dir die Flipper-Sensation von Morgen, schon heute auf Dein NES!

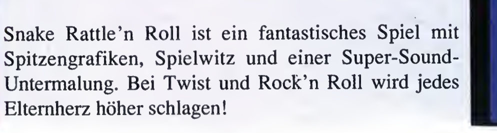
SNAKE RATTLE 'N ROLL



Die zwei verrücktesten Schlangen unseres Universums befinden sich auf dem Weg zum Mond. Viele Gefahren wie Big Foot, wild schnappende Klobrillen, ein Hai und tiefe Schluchten erwarten unsere zwei Freunde bei Ihrem kosmischen Wettrennen. Auf geht's, schlängelt Euch durch dreidimensionale Welten!

Du kannst mit "Rattle" das Spiel alleine starten oder gleichzeitig mit einem Freund, der die Schlange "Roll" bedient, in das Abenteuer einsteigen. Auf dieser Reise ernährt Ihr Euch von Nibbly Pibbleys, um die nächste Spielstufe zu erreichen. Wenn ihr Euch vollgefressen habt und der Schlangenkörper lang genug ist, müßt Ihr unbeschadet die Waage erreichen, die durch ein Klingelzeichen anzeigt, daß die Tür zu neuen Welten offensteht. Schlangen können zwar schwimmen, aber im Wasser lauert ein Hai der "Rattle" und "Roll" Schwanzteile wegfrißt. Versucht auch nicht in Big Foots Fußstapfen zu treten, er wird Euch zermalmen, wenn Ihr ihm zu nahe kommt. Die Gefahren ändern sich von Level zu Level und erfordern eine hohe Spielgeschicklichkeit, die Snake Rattle'n Roll zu einem der imposantesten Spiele am NES machen.





Snake Rattle'n Roll ist ein fantastisches Spiel mit Spitzengrafiken, Spielwitz und einer Super-Sound-Untermalung. Bei Twist und Rock'n Roll wird jedes Elternherz höher schlagen!



Tips & Tricks



Sonderwaffen!

In der ersten Welt könnt Ihr viele Extrawaffen sammeln, indem Ihr die Häuser mehrmals durchsucht. Ihr müßt gegen die kleineren Mini-Bosse wiederholt kämpfen und siegen, damit sie einige Sonderwaffen hinterlassen. Sobald Ihr ein Haus oder einen Kanal verlaßt und danach wieder betretet, erneuern sich die Pizzas und die Feinde! Also am Anfang viel kämpfen!

Bumerangs für alle Turtles

Wenn Ihr den Bumerang als Sonderwaffe gesammelt habt, könnt Ihr diese auf mehrere Turtles verteilen! Werft drei Bumerangs, schaltet auf Eure Hilfsgrafik um und wechselt die Schildkröte. Jetzt wieder auf die Aktionsgrafik zurück, und die neue Turtle wird die drei Bumerangs fangen. Mit diesem Trick könnt Ihr soviele Bumerangs wie Ihr wollt auf alle vier Turtles verteilen.

Wie statte ich den Partywagen mit Raketen aus?

In der Stage drei könnt Ihr den Partywagen der Turtles mit Raketen ausstatten. Sie befinden sich in dem Gebäude links vom Start des Levels. Dort sind sie links oben im Haus versteckt. Ihr müßt eine spezielle Sprungtechnik anwenden, um auf diese hohe Plattform zu kommen! Ihr müßt Euch ganz links an die Öffnung der Plattform stellen. Jetzt gerade nach oben springen, und wenn die Turtle den Rand der Plattform erreicht, das Steuerkreuz diagonal nach links unten drücken - die Schildkröte dreht sich auf die Plattform, und steht sicher, um die Raketen abzuholen. Es ist übrigens egal, welche Turtle Ihr für diesen Sprung benutzt. Wenn Ihr jetzt weiter nach links geht, könnt Ihr eine ganze Pizza ergattern. Es bedarf allerdings einiger Übung, diesen Sprung zu beherrschen.

Super Mario Land

Aufzüge in den Pyramiden!

Wenn Du in Welt 1-3 auf den ersten kleinen Löwen triffst, spring auf ihn, damit er aus dem Bild verschwindet. Links davon befindet sich eine Steinreihe in der drei Fragezeichen eingearbeitet sind. Du mußt als Super Mario oder als Superball Mario den zweiten Stein von rechts, zwischen dem zweiten und dritten Fragezeichen, wegsprengen und an derselben Stelle noch mal hochspringen. Jetzt erscheint ein Lift, der Dich nach oben zu einer Röhre bringt, in der eine Schatzkammer verborgen ist.



Erfahrung sammeln!

Hier sind die ersten Tips zu unserem neuesten Adventure, im magischen Land der Elfen. Wenn ihr schon am Anfang eine hohe Erfahrungsstufe erkämpfen wollt, solltet ihr das Geld vom König in Wasser des Lebens eintauschen und dann gegen das Monster am Ende der Stadt kämpfen. Ihr müßt jetzt Euer gesamtes Vermögen verbraten, dann gibt Euch der König wieder Geld, damit Ihr Euch erneut ausstatten könnt. Wiederholt diesen Vorgang, und Ihr könnt langsam aber sicher Erfahrungspunkte und Titel sammeln, ohne große Gefahren einzugehen!

Die erste Quelle

Wenn unser Held die Stadt Forepaw erreicht hat, ist es seine Aufgabe, die drei Quellen der Elfen zum Sprudeln zu bringen. Er sollte sich in der Stadt mit geflügelten Stiefeln ausstatten, und dann nach rechts unten wandern. Plötzlich ist er unter freiem Himmel! Jetzt kann man ideal Flugschuhe benutzen, also los! Aber denkt daran, nur wer ganz hoch fliegt, findet die erste Quelle!

The Legend of Zelda

Der Weg durch die Urwälder

Um bei Zelda durch die Urwälder zu gelangen, mußt Du einmal nach oben (Norden), einmal nach links (Westen), einmal nach unten (Süden) und zum Schluß noch einmal nach links (Westen) gehen, und schon befindest Du Dich unterhalb vom Friedhof.

Mike Tyson's PUNCH OUT!



Extra als Weihnachtsüberraschung werden wir dieses Jahr ein Geheimnis preisgeben, das wir sehr, sehr lange geheim gehalten haben - das Codewort, das direkt zum Weltmeisterschaftstitelkampf gegen Mike Tyson führt. Bevor Du aber in diesem Kampf antrittst, solltest Du einige Erfahrung gegen stärkere Boxer gemacht haben, sonst wird Dich Tyson aus dem Ring fegen und das in der ersten Runde. Also trotz Weihnachten - Mike Tyson schlägt voll zu!

Tyson's Code: 007 373 5963

HIGH SCORES

COBRA TRIANGLE

Darren Pinchin	15	999,950	U.K.
Ronald V.D. Brink		997,300	Holland
Jeremy Joris	15	997,050	Belgien
Jarg Hagedam		981,350	Deutschland
Patrick Dovig		911,150	Schweiz

GOLF

G Paternoster	25	-19	U.K.
Julie Allison	30	-15	U.K.
Mathew Bruce	13	-15	U.K.
Frabrice Caseiro	17	-14	Frankreich

GRADIUS

Alexandre Duphil	15	3,528,400	Frankreich
Peter Roth		2,654,100	Österreich
Maria Jose Toyos		2,187,400	Spanien
Mark Piper	12	1,574,000	U.K.

GUNSMOKE

Cedric Reynaud	15	999,990	Frankreich
Julien Alexandre	12	838,970	Frankreich

KUNG FU

Christian Tschende		991,060	Deutschland
Patrick Jenni		983,580	Schweiz
Juan Carlos Martinez		589,000	Spanien
Christov Frederickx		561,190	Belgien
Kieran Redhead	12	534,780	U.K.
Stefan Gulteking		506,670	Österreich

LIFE FORCE

Cedric Reynaud	15	413,900	Frankreich

LEGEND OF ZELDA

Alexandre Berach	14	0 LIVES	Frankreich
Mireille Bertheau	14	"	Frankreich
Laurent Grant		"	Frankreich
Patrick Law		"	U.K.

MACH RIDER

Fred Berry		557,820	U.K.
Bond Schmid		499,860	Österreich
Sebastien Paillard		433,020	Frankreich
Thamas Kanrad		427,640	Deutschland

MEGA MAN

Simon Gauchot		9,999,900	Frankreich
Herman Hut		9,999,900	Holland
Fabrice Pecaud		9,999,900	Frankreich
Peter Roth		9,999,900	Österreich
Pieter Mestdagh		9,999,700	Belgien
Christophe Cerrato		9,965,800	Frankreich
Rene Harkema		9,902,900	Holland

PINBALL

Yarrick Poth		840,160	Belgien
Fabienne Molmy		723,250	Frankreich

RC PRO AM

Vineesh Knurana	14	335,355	U.K.
Gregory Mennecier	13	271,941	Frankreich
Cuis Martinez		201,121	Spanien

RUSH N ATTACK

Martin V.D. Hoek		2,066,700	Holland
Alejandro Faull		1,546,700	Spanien

TETRIS

Mark Eikema		999,999	Holland
Christian Sedmeier		999,999	Deutschland

TROJAN

Bas Prenger		999,300	Holl.
Cuis Jarda		340,500	Spanien
Sebastien Cochet	15	154,200	Frankreich
Siegfied Fels		111,750	Österreich

WIZARDS AND WARRIORS

Jean-Pierre Magain	14	557,690	Frankreich
Steven Spelt		507,040	Holland
Mathew Kid	10	503,140	U.K.
Gregory Laubert	13	370,305	Frankreich
Christian + Rupert Fraisl		321,670	Österreich
Danny Hufschmidt		320,805	Holland

So, das war es erstmal. Wenn Ihr diese High Scores schlagen könnt, dann schickt ein Foto auf dem die Punktzahl deutlich zu erkennen ist, mit Eurem Namen und Eurer Anschrift an: Nintendo Fan Club , Postfach 1501, D-8754 Großostheim.

TOP FÜNF SPIELE

Welche sind die beliebtesten Spiele der NES Besitzer? Hier Könnt Ihr es sehen! Club Nintendo Leser aus ganz Europa haben uns ihre fünf Lieblingsspiele mitgeteit. Unten könnt Ihr nun das Resultat sehen. Macht weiter so - es hält Luigi davon ab Streiche zu machen, wenn er etwas zu tun hat!



1. SUPER MARIO BROS. 2
2. ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK
3. LEGEND OF ZELDA
4. SIMON'S QUEST
5. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Schickt uns weiterhin Eure fünf Lieblingsspiele (in der richten Reihenfolge) an die bekannte Adresse.

Mailbag

Club Nintendo, Postfach 1501, D-8754 Großostheim

Zelda und Link

Hallo Club Nintendo

Ich habe gerade Euer Club-Heft gelesen und hätte da noch eine Frage. Wenn ich mir "Adventure of Link" kaufen würde, brauche ich dann das Vorwissen aus "The Legend of Zelda"?

James Hoe
Northants/England

Antwort Club Nintendo:
Ein klares NEIN! Die Geschichte in "Adventure of Link" ist zwar die Fortsetzung von "The Legend of Zelda", aber die beiden Spiele können unabhängig voneinander gespielt werden. Adventure Freunde können - egal in welcher Reihenfolge - die beiden klassischen Nintendo-Abenteuer in Hyrule spielen. Zelda-Fans werden von Link begeistert sein - und umgekehrt!

NINTENDO SERVICE

Moin, Moin Mario!

Ich finde es super, daß die Hot-line jetzt erweitert worden ist!!! Toll war auch die letzte Club Nintendo Zeitschrift. Allerdings hatte sie über einen Monat Verspätung. Hoffentlich kommt sie das nächste mal pünktlich.

Patrick Groeber
Delmenhorst/Deutschland

Antwort Club Nintendo:
Danke für das Lob über unseren Telefonservice, er wird auch im nächsten Jahr weiterwachsen, damit wir Euch immer bestens informieren können. Unser Dezember Club-Heft ist pünktlich zu Dir gekommen, und wir werden auch zukünftig versuchen alle Ausgaben zum richtigen Zeitpunkt auszuliefern. Ein Club-Heft in dieser Größenordnung bedarf aber einer Menge Arbeit, und weil Nintendo erst seit August in Deutschland vertreten ist, kam es zu einer Verspätung mancher Hefte. Bei dieser Gelegenheit bitten wir alle Nintendo-Fans dies zu entschuldigen und werden 1991 alle Club Nintendo Hefte pünktlich herausbringen.

WISSENSBEGIERIGE NINTENDO-FANS

Hallo Club Nintendo

Hier ist Kartennummer 17391 mit ein paar Fragen für Dich lieber Präsident Mario.
1- Hat der Game Boy irgendwelche Einwirkungen auf das NES (evtl. weniger Spiele)?
2- An wen muß ich mich wenden, wenn ich wissen will, wann welche Spiele herauskommen und wo ich diese dann kaufen kann?
3- Mein Freund möchte ebenfalls Mitglied im Nintendo Club werden. Hier ist seine Adresse: .....

Christian Schuhmacher
Norderstedt/Deutschland



Antwort Club Nintendo:
Fangen wir ganz vorne an: Der Game Boy ist ein eigenständiges Produkt, das keine Einwirkung auf das NES hat. Es ist eher so, daß durch zwei verschiedene Spielecomputer noch mehr Software - sprich Spielkassetten - auf den Markt kommen! Wenn Du Informationen über die neuesten Spiele und Händler, die sie vertreiben haben willst, mußt Du unseren Konsumentenservice anrufen. Nun zu Deinem Freund, ich würde sagen, er liest auch gerade seine Ausgabe von Club Nintendo!

VIELE GAME BOY SPIELE

Hallo Mario

Ich habe mir einen Game Boy zu Weihnachten gewünscht, und da ich schon seit längerem ein NES besitze und meine Eltern auch sehr begeistert von den Videospielen sind, werde ich ihn hoffentlich auch bekommen. Wie ich in der Club-Zeitschrift Nr. 4 lesen konnte, gibt es 6 Spiele für den Game Boy. Wie ist das mit den ganz neuen Spielen, wie Spiderman, Burai Fighter Deluxe und Kwirk? Kann ich sie schon zu Weihnachten kaufen?

G. Tennant
Camebridge/England



Antwort Club Nintendo:
Wir freuen uns, daß Du und Deine Eltern so begeistert Nintendo spielen. Wenn Du Glück hast, kannst Du die nachgefragten Spiele vielleicht schon unter dem Weihnachtsbaum vorfinden, auf alle Fälle sind sie bis dahin fast alle in den Kaufhäusern zu erhalten. Auch 1991 ist mit einer Vielzahl an neuen Game Boy Spielkassetten zu rechnen, sodaß eine große Auswahl an Spielen vorhanden ist!


Nintendo®
DIE ACTION-WELT FÜR COOLE KÖPFE.
NEU!
GAME BOY™
HOL' DIR DIE TRAGBARE ACTION-WELT!
UND JEDE MENGE SUPER-VIDEOSPIELE.
Super Mario Land™ Aufregende Abenteuer in fremden Welten.
Tennis* Live-Action! Wimbledan in Deiner Hand.
Qix™* Kannst Du das unberechenbare Energiefeld überlisten?
SolarStriker™ Außerirdische greifen an. Rette das Universum!
Golf* Nur wenn Du alle Einflüsse richtig einschätzt, wirst Du der Sieger.
Wizards und Warriors™ Rette die Welt vor dem bösen Zauberer Malkil.
Pinball-Revenge of the Gatar™ Phantastische Spielautomatenabläufe in acht Schwierigkeitsstufen.
Alleyway™ Zerstöre das Raumgitter mit Deinen Energiebällen.
(* = Dialogkabel-Spiel).
Viele spannende Spiele zum Auswechseln warten auf Dich. Und ständig kommen neue dazu.
Game Boy! Komplett mit allem drum und dran:
• das clevere Spiel Tetris*
• Kopfhörer für Stereo-Sound
• Video Link-Dialogkabel für Wettkämpfe zu zweit – live!
Action und Super-Spannung in Deiner Hand. Egal, wo Du bist.
Probier' den Game Boy gleich aus. Jetzt in vielen Geschäften. Starke Sache!